



VIRUS WARNING

This product is guaranteed by **Core Design Ltd.** to be virus free. **Core Design Ltd.** accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:-

1. Before loading the disks, make sure that they are write-protected. This prevents any virus writing itself to them.
2. Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the master disks.
3. Never put the disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

LOADING INSTRUCTIONS

This Game requires an Amiga with at least 1 Meg of RAM.

1. Turn off your computer.
2. Plug a joystick into port 2.
3. Turn on the computer.
4. Insert the Amiga Kickstart disk if so prompted into the computer's internal drive. (Amiga 1000 only).
5. When the Workbench icon appears, insert disk 1 and follow the on screen instructions.

LOADING TIPS

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine, there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning correctly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load, then you may have a faulty disk.

Core Design Ltd. will replace free of charge any disks that have manufacturing or duplication defects. When returning damaged products, please return **DISKS ONLY** directly to **Core Design Ltd.** for immediate replacement.

THE STORY

High atop the crag the castle sits, bearing silent witness to the evil that has overcome the land. Beneath it, the village, bathed in darkness save for the faint glow of the flickering torches as they struggle to stay alight. In its deep shadows creeps evil in all its forms. Whilst overlooking it looms the castle. Its towers seem to reach up, struggling to escape the darkness that is all around. Amongst them screams the wind, lashing its way from spire to spire, seemingly trying to draw the castles very walls crashing down. In a tower, which the wind seems even more intent on destroying, a window is illuminated by a strange light. Within its walls he sits, alone, dying. His hand rests on a glowing orb, its eerie light throws his drawn features into high relief. His eyes focus and the interminable blackness as his mind escapes to happier times.

THE AIM OF THE GAME

You play the part of Ebrynn on a quest to discover the dark secrets of the Curse of Darkmere put upon your fathers Kingdom. Ebrynn must find the cause and then the cure for the Darkmere. You will have a real world to explore with many characters to interact with. These you must question to find out information to complete your quest. Some will stand in your way whilst others will help you. But most will want something in return.

YOUR MAGIC BLADE

Although you will have only one weapon throughout the game, its powers can and must be increased. Your blade will glow when evil is near and thus be used as an early warning of danger.

If you kill an evil character with the sword then your energy will be increased as the blade draws power from its victim. If however a good character is killed then your energy will be decreased as the sword will draw its power for you. Thus being "good" is rewarded but being "evil" is punished.

MOVEMENT CONTROLS

Using the Keyboard

To move Ebrynn in the desired direction you can either use the cursor keys (up, down, left and right arrow keys) or
Q for Up A for Down M for Right N for Left

Whilst using either method pressing the Space Bar will Fire and pressing the P key will cause the game to pause.

To access the Menu Scroll press the Enter key or hold down the Space Bar (fire button) for a short period of time.

Using a Joystick.

With a Joystick placed in port 2 push the Joystick in the direction you wish him to move. To access the Menu Scroll whilst using the Joystick press the Fire button.

Movement up and down is handled automatically when stairs, ladders or ropes are walked into.

COMBAT

Fire + Down - Crouch and defend yourself

Fire + Up - Slash into the air

Fire + Left or Right - Slash at body

These directions are used regardless of the direction in which Ebry is currently facing.

INTERACTION

If the fire button is depressed for more than a second without the Joystick being moved then a Menu Scroll will appear over the play area listing the available actions. Select which action you wish to carry out by highlighting the desired option and pressing fire.

Example:-

You select the action DRINK, and press fire. Another scroll will now appear detailing the available items which you can drink. Move to the item you wish to drink and press fire. Once this action has been carried out you will return to the main menu once more where another action may be chosen or exit selected.

In order to effect an item you must either have it in your possession or be touching it.

Being able to question other characters plays an important role in the quest. When you begin Ebry will only have access to a small vocabulary of words. As you progress your vocabulary will be extended. For example at the start you will know only the words. Malthar, Orcs, Darkmere.

Now let's say you question a character about the Orcs. You may get the reply,

"They live far to west lord."

The word "West" will now be added to your vocabulary. On questioning the another character about the West he might reply,

"That's where the Black mountains lay"

So the words "Black Mountains" will be added to you vocabulary, and so you build your vocabulary as you continue into the quest.

To aid in the ease of use of the system, only items relevant to the action selected will be displayed. For example, if you select the verb DRINK the list of items will be reduced to those items which you can drink

All these options will be displayed as pull down scrolls placed over the main area of play.

DEATH

Ebry will die if his energy is reduced to zero. Energy can be lost in the following ways.

1. Being hit during a fight.
2. Attacking good characters.

To replace lost energy one must find food and drink. Various strength potions may also be found throughout the quest, along with time reverse potions and other useful items which, although not needed to complete the quest, are useful.

SAVING THE GAME

The game may be saved at anytime if you have a time reverse potion. Should you choose to drink this potion, then, when and if you die within the game, the game will restart from where you drunk the potion. All conditions will now revert to those when you drunk this potion.

SCREEN LAYOUT

The main-playing screen will be viewed from above in-isometric 3D. At the bottom of the screen will be the status panel. This will include the following 6 pieces of information.

1. Your energy (this will glow when you have drunk a potion and will only stop when that potion's effects have worn off)
2. Your enemies' energy (whilst attacking)
3. A picture of the item or person in which you are in contact with.
4. A description of the item or character i.e. Manuscript, Hager the dwarf
5. Your location description. i.e. "Fennel Street"
6. A picture of Ebry.

TIPS ON PLAYING

examine all objects

re-question all other characters you might have learnt something new

examine corpses

pick up everything but examine them before you use them

examine keys, some open doors other chests

Exits from the screen will either by self obvious, in the case of doors or lanes or indicated by an arrow if facing South or East.

Except in the case of Orcs, characters that are killed remain on screen. Their bodies will gradually decay and this will attract scavenging creatures that may not take too kindly at their meal being disturbed if you return too quickly after despatching your enemy.

The only way to increase Ebryns knowledge is to question the various characters that you find. Only then can you find the cause and eventual cure for the Darkmere. It will be wise to question them thoroughly as information that you think unimportant may be of great use later on.

Many of the problems you will face on your journey can be solved in more than one way. There is usually a brain or brawn solution for each problem. It is up to you to discover what these are, but the balance will be different for each player.

Your father, Gildorn can help you 8 times during your quest. Press the help key or select help from the menu and Gildorn will advise you on your next move.

CREDITS

Produced by Jeremy Heath-Smith

Game Design by Mark K. Jones

Programming by Paul Hodgson, Andrew Buchanan, Stewart Gilray.

Graphics by Mark K. Jones

Music and Sound Effects by Martin Iveson

Playtesters Jamie (Darkmere) Morton, Troy Horton, Darren Price and David Ward.

ATTENTION VIRUS!

Core Design Ltd. garantit que ce produit est dépourvu de tout virus. **Core Design Ltd.** rejette toute responsabilité si ce produit est endommagé par un virus. Pour éviter le risque d'infection par virus, veuillez suivre la procédure suivante:

1. Avant de charger les disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Ceci empêche les virus de s'y infiltrer.
2. Eteignez toujours votre ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer la disquette principale.
3. N'utilisez jamais de programme anti-virus avec ces disquettes, car il détruirait les informations qu'elles contiennent.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMIGA

Ce produit nécessite un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez un joystick dans le port 2.
3. Allumez l'ordinateur.

4. Insérez la disquette Amiga *Kickstart* dans le lecteur interne de l'ordinateur si on vous le demande (Amiga 1000 seulement).

5. Lorsque l'icône *Workbench* apparaît, insérez la disquette 1 et suivez les instructions à l'écran.

CONSEILS DE CHARGEMENT

Si vous allumez votre ordinateur et que l'écran titre n'apparaît pas dans les 45 secondes, il se peut qu'il y ait un problème. Vérifiez les connexions de votre ordinateur, et assurez-vous que les instructions ci-dessus ont bien été suivies. Si vous êtes sûr que votre ordinateur fonctionne correctement (les autres logiciels se chargent normalement) et que vous ne pouvez toujours pas charger le jeu, vous devez avoir une disquette défectueuse.

Core Design Ltd. remplacera gratuitement toute disquette comportant un défaut de fabrication ou de reproduction. Lorsque vous nous renvoyez des produits endommagés, retournez **UNIQUEMENT LES DISQUETTES** directement à **Core Design Ltd.** pour un remplacement immédiat.

L'HISTOIRE

Tout en haut du rocher escarpé se trouve le château, témoin silencieux du mal qui a envahi le pays. A ses pieds, le village est plongé dans l'obscurité, que seule vient troubler la faible lumière des torches vacillantes essayant désespérément de ne pas s'éteindre. Dans l'ombre, rampe le mal sous toutes ses formes. Le château se dresse au-dessus. Ses tours semblent s'élancer vers le ciel, comme pour échapper aux ténèbres environnantes. Autour d'elles, le vent cinglant hurle, se déchaînant d'une flèche à l'autre, comme s'il voulait que les murs du château s'écroulent.

Dans l'une des tours, sur laquelle le vent semble s'acharner avec encore plus d'intensité, une fenêtre est éclairée par une étrange lueur. A l'intérieur, il est assis, seul, mourant. Ses mains sont posées sur une boule lumineuse dont la lumière sinistre fait ressortir ses traits tirés. Ses yeux sont fixés sur les ténèbres infinies, alors que son esprit s'échappe vers des temps plus heureux.

LE BUT DU JEU

Vous jouez le rôle d'Ebrynn, dont la mission est de découvrir le terrible secret de la Malédiction de Darkmere, jetée sur le royaume de son père. Ebrynn doit trouver la cause et la solution du Darkmere. Vous devrez explorer un monde réel, où évoluent beaucoup de personnages avec lesquels interagir. Vous devez les interroger pour obtenir des renseignements précieux vous permettant de réussir votre quête. Certains se mettront en travers de votre chemin alors que d'autres vous aideront. Mais la plupart voudront quelque chose en échange.

VOTRE EPEE MAGIQUE

Bien que vous n'ayez qu'une seule arme pendant tout le jeu, ses pouvoirs peuvent et doivent être augmentés. Votre épée brillera à l'approche du mal et vous pourrez donc l'utiliser comme alerte du danger.

Si vous tuez un personnage maléfique avec votre épée, votre énergie augmentera, car l'épée puisera de l'énergie dans la victime. Par contre, si vous tuez un bon personnage, votre énergie diminuera, car l'épée puisera votre énergie. Ainsi, vous serez récompensé pour vos "bonnes actions" et puni pour vos "mauvaises actions".

CONTROLE DES DEPLACEMENTS

Avec le clavier

Pour qu'Ebrynn se déplace dans la direction de votre choix, vous pouvez soit utiliser les touches directionnelles (touches flèches haut, bas, gauche, droite), soit utiliser:

Q pour haut A pour bas M pour droit N pour gauche

Dans les deux cas, utilisez la barre d'espacement pour tirer et la touche P pour mettre le jeu en pause.

Pour accéder au Parchemin Menu, appuyez sur la touche Enter, ou maintenez la barre d'espacement enfoncee (bouton feu) pendant un court instant.

Avec un joystick

Votre joystick doit être connecté au port 2. Poussez-le dans la direction dans laquelle vous voulez qu'Ebrynn se déplace. Pour accéder au Parchemin Menu avec le joystick, appuyez sur le bouton feu.

Le déplacement vers le haut et vers le bas est effectué automatiquement lorsque vous arrivez à proximité d'escaliers, d'échelles ou de cordes.

COMBAT

Maintenez le bouton feu enfoncé tout en appuyant dans l'une des trois directions ci-dessous pour combattre:

Feu + Bas: s'accroupir et se défendre
Feu + Haut: donner un coup d'épée en l'air
Feu + Gauche ou Droite: donner un coup d'épée à l'adversaire

Ces directions sont utilisées quelle que soit la direction à laquelle Ebrynn fait face.

INTERACTION

Si vous appuyez sur le bouton feu pendant plus d'une seconde sans bouger le joystick, un Parchemin Menu apparaîtra sur la zone de jeu, affichant la liste des actions disponibles. Sélectionnez l'action que vous souhaitez effectuer en mettant l'option voulue en surbrillance et en appuyant sur le bouton feu.

Exemple:

pouvez boire. Sélectionnez ce que vous désirez boire et appuyez sur feu. Une fois l'action effectuée, vous retournez à nouveau au menu principal, où vous pourrez choisir une autre action ou quitter le menu.

Pour pouvoir utiliser un objet, vous devez soit l'avoir en votre possession, soit le toucher.

Il est très important d'interroger les autres personnages. Au début de sa quête, Ebrynn a seulement un vocabulaire réduit à sa disposition. Petit à petit, votre vocabulaire augmentera. Ainsi, au début du jeu, vous ne connaîtrez que les mots Malthar, Orcs et Darkmere.

A présent, imaginons que vous interrogez un personnage au sujet des Orcs. Vous pouvez obtenir la réponse:

“Ils vivent tout à l'ouest, monsieur.”

Le mot “Ouest” s’ajoutera alors à votre vocabulaire. Si vous interrogez un autre personnage sur l’Ouest, il pourrait vous répondre:

“C'est là que se trouvent les Montagnes Noires.”

Maintenant, vous avez “Montagnes Noires” dans votre vocabulaire, et de cette façon, votre vocabulaire augmente au fur et à mesure que vous progressez dans votre quête.

Pour faciliter l'utilisation du système, seuls les objets en rapport avec l'action sélectionnée seront affichés. Par exemple, si vous sélectionnez le verbe BOIRE, la liste d'objets sera limitée à ceux que vous pouvez boire.

Toutes ces options seront affichées lorsque vous déroulerez les parchemins situés sur la zone de jeu principale.

MORT

Ebrynn mourra si son énergie tombe à zéro. Vous pouvez perdre de l'énergie de plusieurs façons.

1. En étant touché pendant un combat.
2. En attaquant de bons personnages.

Pour remplacer l'énergie perdue, il faut trouver de quoi boire et manger. Vous pouvez également trouver plusieurs potions de force, des potions à remonter le temps, et d'autres choses qui vous seront bien utiles, même si elles ne sont pas indispensables pour réussir votre quête.

SAUVEGARDER LE JEU

Le jeu peut être sauvegardé n'importe quand si vous avez une potion à remonter le temps. Si vous décidez de boire cette potion, et que vous mourrez ensuite, vous pourrez reprendre le jeu à l'endroit où vous avez bu la potion. Toutes les conditions seront identiques à ce qu'elles étaient au moment où vous avez bu la potion.

DISPOSITION DE L'ECRAN

L'écran de jeu principal représente une vue du dessus, avec des graphismes isométriques en 3D. Au bas de l'écran, vous avez le panneau de statut. Il contient 6 informations.

1. Votre énergie (brille lorsque vous avez bu une potion et ne s'éteint que lorsque les effets de la potion se sont dissipés).
2. L'énergie de vos ennemis (pendant une attaque).
3. Une représentation de l'objet ou de la personne avec lequel/laquelle vous êtes en contact.
4. Une description de l'objet ou de la personne, par exemple: Manuscrit, Hager le Nain.
5. La description de l'endroit où vous êtes, par exemple: “Rue du Fenouil”.
6. La représentation d'Ebrynn.

CONSEILS DE JEU

examinez tous les objets

interrogez à nouveau tous les personnages, qui peuvent avoir appris quelque chose de nouveau

examinez les cadavres

ramassez tout, et examinez toujours les objets avant de les utiliser

examinez les clés, certaines ouvrent des portes, d'autres des coffres

Les sorties de l'écran seront soit évidentes (portes ou chemins), soit indiquées par une flèche (vers le sud ou l'est).

A l'exception des Orcs, les personnages qui sont tués restent sur l'écran. Leurs corps se désintégreront progressivement, ce qui attirera des charognards, qui ne seront pas très satisfaits de voir leur repas troublé, si vous revenez trop vite après avoir éliminé votre ennemi.

La seule façon d'améliorer les connaissances d'Ebrynn est d'interroger les différents personnages que vous trouvez. C'est l'unique moyen de trouver la cause et la solution de la Malédiction de Darkmere. Il est judicieux d'interroger les personnages en détail, car les renseignements qui vous semblent sans importance peuvent s'avérer d'une grande utilité par la suite.

Beaucoup des problèmes auxquels vous serez confronté au cours de votre voyage peuvent être résolus de plusieurs façons. Il y a généralement une solution intellectuelle et une solution “musclée” pour chaque problème. A vous de les trouver, mais le choix dépendra de chaque joueur.

Votre père, Gildorn, peut vous aider 8 fois durant votre quête. Appuyez sur la touche aide (help) ou sélectionnez la fonction aide du menu pour que Gildorn vous donne des conseils sur votre prochaine action.

CREDITS

Production: Jeremy Heath-Smith

Conception du jeu: Mark K. Jones

Programmation: Paul Hodgson, Andrew Buchanan, Stewart Gilray

Graphismes: Mark K. Jones

Musique et effets sonores: Martin Iveson

Tests: Jamie (Darkmere) Morton, Troy Horton, Darren Price et David Ward

VIRUSWARNUNG

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. **Core Design Ltd.** übernimmt keine Haftung für Schäden an diesem Produkt, die durch Virusinfektionen entstehen. Um das Risiko einer Virusinfektion zu verringern, sollten die folgenden Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden:

1. Vor dem Laden der Disketten überprüfen, daß sie schreibgeschützt sind. Dadurch wird verhindert, daß Viren auf die Disketten übertragen werden.
2. Vor dem Laden des Spiels das Gerät immer für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Andernfalls könnten die Originaldisketten mit einem Virus infiziert werden.
3. Niemals die Disketten mit einem Viruskiller-Programm behandeln, da dies die Informationen auf ihnen löscht.

LADEANWEISUNGEN

Dieses Produkt benötigt einen Amiga mit mindestens 1 MB RAM.

1. Den Computer ausschalten.
2. Einen Joystick an Port 2 anschließen.
3. Den Computer einschalten.

4. Nach Aufforderung die Amiga-**Kickstart**-Diskette in das interne Laufwerk des Computers legen (nur Amiga 1000).
5. Nach Erscheinen des **Workbench**-Icons Diskette 1 einlegen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

TIPS ZUM LADEN

Erscheint innerhalb von 45 Sekunden nach Einschalten des Geräts kein Titelbildschirm, gibt es wahrscheinlich ein Problem mit deinem Computersystem. Überprüfe alle Verbindungen, und versichere dich, daß die obigen Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Bist du sicher, daß dein Computer einwandfrei funktioniert (d.h. andere Software läßt sich problemlos laden), kannst das Spiel aber immer noch nicht laden, dann könnte es sich um eine fehlerhafte Diskette handeln.

Core Design Ltd. ersetzt kostenlos alle Disketten mit Materialfehlern oder Duplikationsschäden. Bei Reklamationen beschädigter Produkte bitte **NUR DIE DISKETTEN** direkt an **Core Design Ltd.** schicken, wo sie umgehend ersetzt werden.

DIE GESCHICHTE

Hoch oben auf dem Felsen thront die Burg, ein stummer Zeuge des Bösen, das sich über das Land ausgebreitet hat. Das Dorf darunter liegt im Dunkeln, abgesehen vom schwachen Licht der wenigen Fackeln, deren Flammen zu erlöschen drohen. Durch die Finsternis kriecht das Böse in all seinen Formen, und die Burg steht als düsterer Wächter. Ihre Türme recken sich, als wollten sie der allgegenwärtigen Dunkelheit entfliehen. Der Wind heult in den Gemäuern, peitscht die Turmspitzen und droht die Mauern einzureißen. In einem der Türme, den der Wind mehr als alle anderen schüttelt, wird ein Fenster von einem seltsamen Licht erhellt. Von den Mauern geschützt sitzt er da, allein, sterbend. Seine Hand ruht auf einer leuchtenden Kugel, deren unheimliches Licht seine gezeichneten Züge noch vertieft. Seine Augen sind in die unendliche Dunkelheit gerichtet, während seine Gedanken in glücklichere Tage entflohen sind.

ZIEL DES SPIELS

Du spielst die Rolle von Ebrym. Sein Auftrag ist es, die dunklen Geheimnisse des Fluchs des Darkmere zu ergründen, der auf dem Königreich seines Vaters lastet. Ebrym muß die Ursache für und ein Mittel gegen das Darkmere finden. Du hast dabei eine echte Welt zu erforschen und nimmst interaktiven Kontakt mit zahlreichen der Figuren auf. Durch geschicktes Befragen der Figuren erhältst du Informationen, die bei der Erfüllung des Auftrags helfen. Manche der Figuren werden dir hinderlich sein, andere werden helfen. Aber fast alle werden eine Gegenleistung von Euch erwarten.

EURE MAGISCHE KLINGE

Du hast nur eine Waffe während des gesamten Spiels, daher kann und muß ihre Stärke erhöht werden. In der Nähe des Bösen glüht deine Klinge und warnt dich so vor Gefahren. Wenn du eine der bösen Figuren mit deiner Klinge tötest, steigt deine Energie um die Kraft, die deine Klinge ihrem Opfer entzieht. Wird jedoch eine der guten Figuren getötet, bezieht das Schwert seine Kraft von dir, und deine Energie sinkt entsprechend ab. So werden "gute" Taten belohnt und "böse" Taten bestraft.

STEUERUNG

Mit der Tastatur

Um Ebrym in die gewünschte Richtung zu bewegen, benutzt du entweder die Cursortasten (Pfeiltasten oben, unten, links und rechts) oder

Q für aufwärts A für abwärts M für rechts N für links.

Bei beiden Steuerungsmethoden feuerst du mit der Leertaste und benutzt P für Spielpausen.

Menüs werden gescrollt, indem du <Enter> drückst oder die Leertaste (Feuerknopf) für kurze Zeit gedrückt hältst.

Mit dem Joystick

Der Joystick wird an Port 2 angeschlossen. Drücke den Joystick in die gewünschte Bewegungsrichtung. Joystickbenutzer scrollen Menüs, indem sie den Feuerknopf drücken.

Bewegungen nach oben oder unten erfolgen automatisch, wenn Treppen, Leitern oder Seile erscheinen.

KAMPF

Zum Kämpfen hältst du den Feuerknopf und eine der drei Richtungstasten gedrückt.

Feuer + abwärts - Ducken und Verteidigung Feuer + aufwärts - In die Luft stechen

Feuer + links oder rechts - In Richtung Gegner stechen

Diese Richtungen werden unabhängig von Ebryns aktueller Blickrichtung verwendet.

INTERAKTIVES SPIEL

Wird der Feuerknopf länger als eine Sekunde gedrückt, ohne daß der Joystick bewegt wird, erscheint eine Menürolle über dem Spielgebiet, auf der die verschiedenen möglichen Handlungen aufgeführt werden. Du wählst, welche Handlung vorgenommen wird, indem du die gewünschte Option markierst und Feuer drückst.

Beispiel:

Du wählst die Handlung DRINK (Trinken) und drückst Feuer. Daraufhin erscheint eine neue Rolle mit allen verfügbaren trinkbaren Gegenständen. Bewege den Cursor auf den gewünschten Gegenstand, und drücke Feuer. Sobald die Handlung abgeschlossen ist, kehrst du zum Hauptmenü zurück, wo eine andere Handlung gewählt oder das Spiel verlassen werden kann.

Um einen Gegenstand beeinflussen zu können, mußt du ihn entweder in deinem Besitz haben oder ihn berühren.

Für deinen Auftrag ist es wichtig, anderen Figuren Fragen stellen zu können. Zu Beginn verfügt Ebry nur über ein begrenztes Vokabular, das erst im Verlauf des Spiel erweitert wird. So kennst du zum Beispiel zu Spielbeginn nur die Worte "Malthar", "Orks" und "Darkmere".

Wenn du nun zum Beispiel eine Figur nach den Orks fragt, könntest du die Antwort

"They live far to the West, Lord" (Sie wohnen weit im Westen, mein Herr) erhalten. Das Wort "West" wird deinem Vokabular zugefügt. Wird nun eine weitere Figur nach dem Westen gefragt, könnte ihre Antwort lauten:

"That's where the Black Mountains lay" (Dort waren einst die schwarzen Berge).

Damit wird Euer Vokabular um die Worte "Black Mountains" (schwarze Berge) erweitert. Auf diese Weise baust du dein Vokabular während des Spiels auf.

Um dieses System benutzerfreundlicher zu gestalten, erscheinen nur die zu der gewählten Handlung passenden Gegenstände. Wählst du zum Beispiel DRINK (Trinken), so erscheinen nur die trinkbaren Gegenstände auf der Liste.

Alle diese Optionen siehst du, wenn du die Rollen über dem Spielgebiet ausbreitest.

TOD

Wenn seine Energie auf Null sinkt, stirbt Ebry. Energie geht auf zwei Arten verloren:

1. Durch erlittene Treffer während des Kampfes.
2. Durch Angreifen guter Figuren.

Verlorene Energie kann durch Nahrung und Getränke ersetzt werden. Im Verlauf des Spiels findest du verschiedene Krafttränke, Zeitverkehrstränke und andere Gegenstände, die nicht unbedingt zur Erfüllung des Auftrags erforderlich, aber dennoch recht nützlich sind.

SPIEL SICHERN

Das Spiel kann jederzeit gesichert werden - vorausgesetzt, du verfügst über einen Zeitverkehrstrank. Trinkst du den Trank, so wird das Spiel an diesem Punkt starten, falls du im weiteren Verlauf des Spiels stirbst. Gleichzeitig kehren auch alle anderen Umstände auf Ihren Stand zu diesem Zeitpunkt zurück.

DER BILDSCHIRM

Der Hauptbildschirm erscheint in isometrischer, dreidimensionaler Vogelperspektive. Unten auf dem Bildschirm steht das Statusfeld, das die folgenden sechs Informationen beinhaltet:

1. Deine Energie (diese scheint heller, wenn Ihr einen Trank eingenommen habt und wird dunkel, wenn die Wirkung des Trankes abgeklungen ist)
2. Die Energie deines Gegners (während des Angriffes)
3. Ein Bild des Gegenstands oder der Figur, mit der du in Berührung bist.
4. Eine Beschreibung des Gegenstands oder der Figur, z.B. Handschrift, Hager der Zwerg.
5. Eine Beschreibung deiner Umgebung, z.B. "Fennelstraße".
6. Ein Bild von Ebry.

SPIELTIPS

Untersuche alle Gegenstände.

Befrage alle anderen Figuren immer wieder erneut, sonst könnten dir Informationen entgehen.

Untersuche die Leichen.

Hebe alles auf, aber untersuche es, bevor du es benutzt.

Untersuche die Schlüssel; manche öffnen Türen, andere Truhen.

Wege zum Verlassen des Bildschirm sind entweder offensichtlich, wie bei Türen oder Straßen, oder sie werden durch einen Pfeil angezeigt, wenn Ihr nach Süden oder Osten gerichtet seit.

Außer den Orks verbleiben getötete Figuren auf dem Bildschirm. Ihre sterblichen Überreste vermodern allmählich und locken so Aasfresser an, die auf eine Unterbrechung ihrer Mahlzeit durch deine vorzeitige Rückkehr ausgesprochen unerfreut reagieren können. Ebryns Wissen kann nur durch Befragen der verschiedenen Figuren erweitert werden. Nur so ergründest du die Ursache für und findest das Mittel gegen Darkmere. Es ist sinnvoll, die Befragungen ausführlich zu halten, denn scheinbar unwesentliche Informationen können sich später als sehr nützlich herausstellen. Viele der Probleme auf deiner Reise lassen sich auf mehr als eine Weise lösen. In der Regel gibt es immer eine Lösung mit Grips und eine mit Gewalt. Es liegt bei dir, die Lösungen zu wählen, und jeder Spieler wird andere Wege gehen. Dein Vater, Gildorn, kann die während des Auftrags 8 mal helfen. Drücke die Help-Taste oder wähle "Help" (Hilfe) vom Menü, und Gildorn wird dich beim nächsten Zug beraten.

MITARBEITER

Produktion

Jeremy Heath-Smith

Spieldesign

Mark K. Jones

Programmierung

Paul Hodgson, Andrew Buchanan, Stewart Gilray

Grafiken

Mark K. Jones

Musik und Soundeffekte

Martin Iveson

Spieltests

Jamie (Darkmere) Morton, Troy Horton,

Darren Price und David Ward



Tradewinds House ■ 69/71A Ash

Telephone: (0332) 297797 ■ Facsimile:

AVVERTENZA CONTRO I VIRUS

La **Core design Ltd.** garantisce che questo prodotto è privo di virus. La **Core design Ltd.** non accetta alcuna responsabilità per i danni causati a questo prodotto a causa delle infezioni da virus. Per evitare che questo prodotto possa subire un'infezione da virus, segui questi semplici accorgimenti:

1. Prima di caricare i dischetti, accertati che siano protetti dalla scrittura. In questo modo il virus non potrà scriverci sopra.
2. Prima di caricare il gioco, spegni sempre il computer per almeno 30 secondi per evitare che i dischetti originali vengano contaminati dal virus.
3. Non applicare mai un antivirus sui dischetti poiché ne verrebbero distrutte le informazioni.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Questo gioco richiede un Amiga con almeno 1 Meg di RAM.

1. Spegni il computer.
2. Collega un joystick nella porta 2.
3. Accendi il computer.
4. Quando ti verrà chiesto, inserisci il dischetto *Kickstart* Amiga nella unità a disco interna del computer, (solo Amiga 1000).
5. Quando apparirà l'icona *Workbench*, inserisci il dischetto 1 e segui le istruzioni sullo schermo.

CONSIGLI PER IL CARICAMENTO

Se la videata di testa non apparirà entro i 45 secondi successivi all'accensione dell'apparecchio, è probabile che il sistema del computer abbia dei problemi. Controlla i collegamenti del computer e accertati di aver eseguito correttamente le istruzioni di cui sopra. Se sei sicuro che il computer funzioni correttamente, (es: gli altri software vengono caricati senza problemi), ma non riesci a caricare il gioco, il dischetto in tuo possesso potrebbe essere difettoso.

La **Core design Ltd** sostituirà gratuitamente tutti i dischetti che hanno difetti di produzione o di duplicazione. Quando inviate dei prodotti difettosi, perché vi vengano sostituiti, vi preghiamo di inviare **SOLAMENTE I DISCHETTI** direttamente alla **Core Design Ltd.**

LA STORIA

Alto in cima al dirupo sta il castello, testimone silenzioso del male che ha invaso la landa. Sotto c'è il villaggio, immerso nelle tenebre, salvo per il tremulo bagliore delle torce che si sforzano di rimanere accese. Nell'ombra profonda si muove il male in tutte le sue forme. Sopra incombe il castello. Le sue torri sembrano allungarsi, lottando per sfuggire alle tenebre diffuse. Tra esse ulula il vento che rimbalza da una guglia all'altra e sembra voler sgretolare le mura stesse. In una torre, sulla quale il vento sembra accanirsi di più, una finestra è illuminata da una strana luce. Tra le sue mura, egli siede solitario, morente. La sua mano poggia su un globo luminescente, la cui luce sinistra mette in rilievo i suoi lineamenti tirati. I suoi occhi sono fissi sulla tenebra interminabile mentre la sua mente vaga verso tempi più felici.

SCOPO DEL GIOCO

Tu vesti i panni di Ebrynn e devi scoprire l'oscuro segreto della Maledizione del Darkmere che ha invaso il Regno di tuo padre. Ebrynn deve trovare la causa e il rimedio per il Darkmere. Dovrai esplorare un mondo reale, con molti personaggi con cui interagire e da interrogare per trovare le informazioni utili a completare la missione. Alcuni ti ostacoleranno, mentre altri ti aiuteranno. Ma la maggioranza vorrà qualcosa in cambio.

LA SPADA MAGICA

Sebbene tu disponga in tutto il gioco di una sola arma, i suoi poteri possono e devono essere aumentati. La tua lama brillerà quando il male si avvicina, e quindi può essere usata come un segnale di pericolo imminente.

Se uccidi un personaggio con la spada, la tua energia aumenterà poiché la lama assorbe la forza della vittima. Se, però, uccidi un personaggio buono, la tua energia diminuirà poiché la lama assorbirà la tua forza. Quindi, il "bene" viene premiato, mentre il "male" viene punito.

CONTROLLO DEI MOVIMENTI

Con la Tastiera

Per far muovere Ebrynn nella direzione desiderata, puoi usare i tasti cursore (tasti freccia su, giù, sinistra e destra), oppure

Q per Su A per Giù M per Destra N per Sinistra

Qualunque sia il metodo usato, premendo la Barra Spaziatrice colpirai (Fuoco) e premendo il tasto P il gioco verrà messo in pausa.

Per accedere al Menu Pergamena, premi Invio o tieni premuto per un po' la Barra Spaziatrice (pulsante di fuoco).

Con il Joystick

Premi il Joystick, collegato alla porta 2, nella direzione in cui vuoi muovere. Per accedere al Menu Pergamena, premi il pulsante di Fuoco.

Il movimento su e giù viene attivato automaticamente quando vai verso scalinate, scale o corde.

COMBATTIMENTO

Per combattere, tieni premuto il pulsante di fuoco in una delle 3 direzioni seguenti.

Fuoco + Giù - Ti abbassi e difendi Fuoco + Su - Fendenti in aria Fuoco + Sinistra o Destra - Fendenti al corpo

Queste direzioni si usano indipendentemente da quella verso cui Ebrynn è rivolto.

INTERAZIONE

Se il pulsante di fuoco viene tenuto schiacciato per più di un secondo senza muovere il Joystick, apparirà un Menu Pergamena con una lista delle azioni disponibili. Seleziona quella che vuoi eseguire evidenziando l'opzione desiderata e premendo fuoco.

Esempio:

Selezioni l'azione BERE e premi il fuoco. Adesso apparirà un'altra pergamena con l'elenco delle cose che puoi bere. Portati su quella che vuoi bere e premi fuoco. Una volta eseguita questa azione, ritornerai di nuovo sul menu principale dove potrai scegliere un'altra azione o selezionare l'uscita.

Per poter attivare un oggetto, devi possederlo o poterlo toccare.

Col progredire, il vocabolario si espande. Per esempio, all'inizio saprai solo le parole Malthar, Orchi, Darkmere.

Diciamo che interroghi un personaggio circa gli Orchi. Questo potrebbe rispondere,

“Vivono lontano, verso ovest, signore.”

La parola “Ovest” verrà ora aggiunta al tuo vocabolario. Chiedendo ad un altro personaggio circa l’Ovest, questi potrebbe replicare,

“Dove sono le Montagne Nere”

Quindi, le parole “Montagne Nere” verranno aggiunte al tuo vocabolario. Per cui, continuando nella missione, ti costruirai il vocabolario.

Per facilitare l’uso di questo sistema, verranno visualizzate solo le voci relative all’azione selezionata. Per esempio, se selezioni il verbo BERE, la lista verrà ristretta a quelle cose che puoi bere.

Tutte queste opzioni vengono visualizzate come pergamene a tendina sulla finestra di gioco.

MORTE

Ebrym muore quando la sua energia si azzera. L’energia si può perdere nei modi seguenti.

1. Quando vieni colpito durante un combattimento.
2. Quando attacchi personaggi buoni.

Per sostituire l’energia perduta, occorre trovare cibo e bevande. Nel corso della missione si possono trovare anche varie pozioni di forza, unitamente a pozioni di tempo a ritroso ed altri oggetti utili i quali, anche se non sono essenziali per completare la missione, sono di qualche aiuto.

SALVARE IL GIOCO

Il gioco si può salvare in qualunque momento se disponi di una pozione di tempo a ritroso. Se scegli di bere questa pozione, allora quando muori il gioco riprenderà da dove hai bevuto quella pozione. Tutte le condizioni, quindi, torneranno ad essere quelle di quando hai bevuto la pozione.

DISPOSIZIONE DELLO SCHERMO

Lo schermo di gioco principale viene visto dall’alto in 3D isometrico. In fondo allo schermo c’è il quadro di situazione che comprende le seguenti 6 informazioni.

1. La tua energia (questa si accende quando bevi una pozione e si spegne solo quando gli effetti della pozione si esauriscono)
2. L’energia dei nemici (durante l’attacco)
3. Un’immagine di oggetto o persona con cui sei in contatto.
4. Una descrizione dell’oggetto o persona, p.es. Manoscritto, Hager il nano.
5. La descrizione del posto in cui ti trovi, p.es. “Via Fennel”
6. Una immagine di Ebrym.

SUGGERIMENTI PER GIOCARE

esamina tutti gli oggetti

re-interroga tutti i personaggi da cui hai appreso qualcosa di nuovo

esamina i cadaveri

raccogli tutto ma esamina prima di usare

esamina le chiavi, alcune aprono porte, altre aprono cofani

L’uscita dalle videate sarà evidente nel caso di porte o sentieri, oppure sarà indicata da frecce se sei rivolto a Sud o ad Est.

A parte gli Orchi, i personaggi uccisi rimangono sullo schermo. I corpi si decompongono gradualmente e ciò attirerà creature che si cibano delle carogne e che potrebbero non gradire di essere disturbate nel mezzo del loro pranzo nel caso tu torni troppo presto dopo aver ucciso il nemico.

L’unico modo per aumentare la conoscenza di Ebrym è di interrogare i vari personaggi che incontri. Solo così potrai trovare la causa e il rimedio per il Darkmere. Sarà bene interrogare a fondo, poiché informazioni che ritieni di poco conto potrebbero essere utilissime più avanti.

Molti dei problemi che affronti durante il viaggio possono essere risolti in più modi. Ogni problema, di solito, si risolve con il cervello o con la forza. Sta a te decidere, ma l’equilibrio sarà diverso per ciascun giocatore.

Tuo padre, Gildorn, ti può aiutare 8 volte durante la missione. Premi il tasto di aiuto o seleziona aiuto sul menu e Gildorn ti consiglierà sulla prossima mossa.

TITOLI

Prodotto da Jeremy Heath-Smith

Disegno del Gioco di Mark K. Jones

Programmazione di Paul Hodgson, Andrew Buchanan, Stewart Gilray.

Grafica di Mark K. Jones

Musica ed Effetti sonori di Martin Iveson

Collaudatori: Jamie (Darkmere) Morton, Troy Horton, Darren Price e David Ward.

bourne Road ■ Derby DE22 3FS
nile: (0332) 381511